META-PH-LIST

PlayStation

インターネットA.D.Mホームページ　http://www.admj.com/

SLPS 00680~1

CONTENTS

For Japan Only
プレイヤー 1~2人
メモリーカード 1ブロック
マウス対応
SLPS 00680~1

プロローグ

MetaPhList −μ.X.2297−

彷徨える者たちの咆哮　人類が地球以外にその生活圏を移したμ.X.2297年、世界は惑星上の都市と国家、及びその惑星を代表する国家連合からなり、国家間や惑星間の貿易が盛んに行われ、人類は栄光の発展を極める。　人類は約300年前の人口爆発から対応策として急速に化学力を進化させ、ついに侵食の手を宇宙にまで伸ばした。急速に進化していく科学は、その強力な力ゆえに進化の過程で国家間の利益や損得勘定に利用され、魔力として不幸な力を発揮しいくつかの悲惨な戦争を繰り返した。　闘いの傷痕は、いくつかの生命の存在をゆるさない惑星を作る結果として残った。いまだに宇宙空間では、役目を終えた無機質な残骸たちが彷徨い、時には流星となり大気との摩擦は龍の咆哮のごとく鳴り響き、光点と軌跡のみを残し消えていく... 大気のある惑星では珍しくない。　人類は過去の悲惨な歴史から、ひいては人類の絶滅から逃れるため、国家連合や惑星連合を結成し平和維持を試みる。しかしこの試みは戦

いの規模を強大にしたに過ぎなかった...

つかの間の平和　自らの手で絶滅することを危惧した人類は、μ.X.2202年、ついに「世界平和維持機構」として「世界平和維持連盟（ＵＰＫＦ）」を設置した。同機関は各国家連合及び惑星連合から代表者を捻出し、平和維持に必要な事象に対し非破壊的解決を目的とする機関である。また同年、軍事的解決が必要な場合の手段として「世界平和維持機構」の常設軍である「世界平和維持軍（ＵＦＦ）」も設立された。　「ＵＦＦ」は、その強大な力を持つ特性から内部が３部門に分割され、独立した統率体系を持つ。また通常は出動要請及び許可は「維持機構」からの要請が必要である。しかし緊急時の防衛措置は軍内のみでの決断･許可が可能である。実際には、ほとんどすべての国家及び惑星連合に介入しているため、不穏な動きがあれば即座に維持機構の許可なく行動している。これにはいくつかの議論がもたれたが、「ＵＰＫＦ」「ＵＦＦ」ともに上層部が各連合の代表で構成され、実際これまで非世論的な内部事象が発生していない点から高い評価を受けている。この「維持軍」は、その特性から上層部に配属される人材には知力･体力・精神力に高い能力が求められる、事実入隊時の精神分析・鑑定・テストのレベルの高さは実に有名である。　まったく戦争を知らない世代に交代が進み、軍隊にも緊張感がなくなったころ現状を危惧した「ＵＦＦ」の３部門の最高指揮官たちは、自分たちの戦争経験をふまえこのままでは、人類の犯す過ちのみならずほかに宇宙規模の不測の事態に対応できないことを懸念し、特殊部隊を編成した。これが特殊戦略的戦術部隊「Ｓ－ＳＴＡＣＳ（スタックス）」である。

希望　μ.X.2297年ながびく戦争の中で、圧倒的な強さで戦況を有利に導く作戦を展開する部隊が人々の間で噂されるようになったころ。「ＵＦＦ」から一人の青年が「スタックス」に配属された。そして彼は仲間達とともに戦争を終局に導くべく作戦へと出撃していった。

ミッションコードネーム「ActiveMission」。戦争の結末に何があるのか誰も知らない・・・

SLPS 00680~1

シネマモード



the past

主人公の父親が、国家間プロジェクトに参加後、行方不明になる事故が十年ほど前に起きているが、事件は謎のままである。

過去の政府が極秘裏に進めていたプロジェクトとは・・・

the present

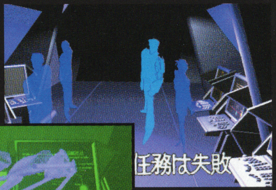
ここ数年で急成長した、インヴェルノ帝国とＵＰＫＦの関係はどうなっていくのか・・・

the future

行方不明になった父親の消息をつかむ為、ＵＰＫＦ軍に入隊した主人公は、パイロットとしての戦闘能力の高さをかわれ「特殊部隊スタックス」に移籍する

chapter 1.

捕虜施設の偵察任務中に独断で捕虜施設に潜入・占拠しようとした二人は、敵に発見され戦闘機を中破されてしまう。



chapter 2

新しい「対局地戦特殊戦闘機ハーミット」をラングより享受される。

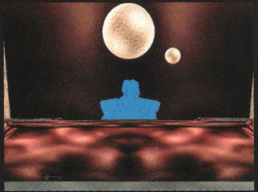




chapter 3

出撃中に敵の基地で発見した端末は、自国のものでも敵国のものでもなかった。

端末から検出した『サナトス』というキーワードの持つ意味は・・・



chapter 4

その常人の域を越えた能力で、たった数年の内に連邦連立案をまとめ上げ実現した３賢者の一人、スタックスの創設者でもあるロンドベルト＝レイニッヒは、いったい何者なのか・・・

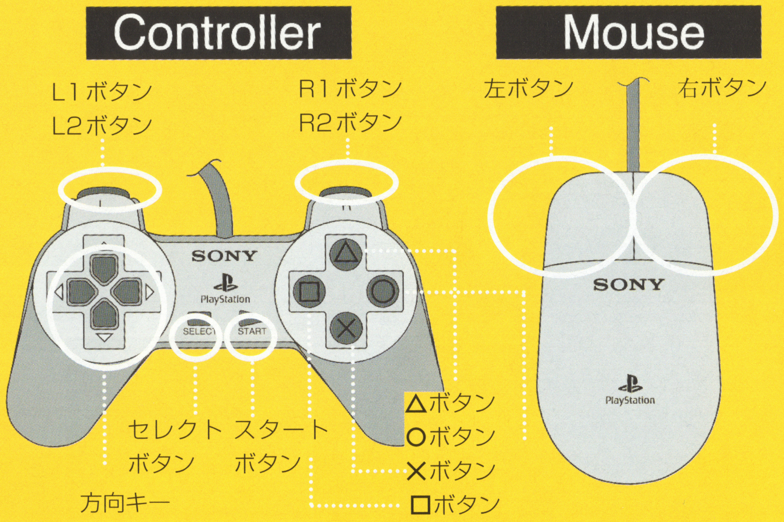
chapter 5

リードとマークの二人は、出撃のなかで発見・判明していくことから、真実を見つけ出す事ができるか・・・



シネマモードはクリアしているところまで再度見ることができます。12ページの戦略画面解説のLOGディスクのところを参照して下さい。

コントローラの使い方



SLPS 00680~1

【コントローラ】

方向キー	自機の移動・メニューの移動
L1ボタン	照準が反時計まわり
L2ボタン	特殊ウェポン
R1ボタン	照準が時計まわり
R2ボタン	照準が反時計まわり
○ボタン	ショット
×ボタン	武器セレクト
△ボタン	特殊ウェポン
□ボタン	特殊ウェポン
セレクトボタン	メニューの選択
スタートボタン	ゲームのスタート・ポーズ

【マウスの操作】

照準の移動	
左ボタン	ショット
右ボタン	武器セレクト

●マウスによる照準の操作はフリーサイトモードで作動します

フリーサイトモード	自機の移動とは関係なく照準がマウスにより自由に操作できるモードです

●コントローラによる照準の操作はラウンドモードで作動します

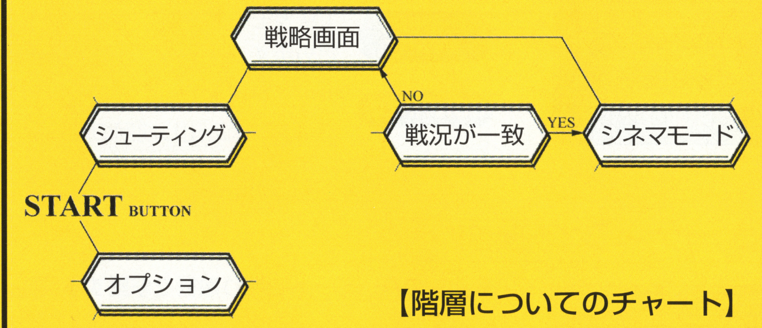
ラウンドモード	照準が自機から一定の距離に固定されたまま自機のまわりを回転します（＊L1ボタンとR1ボタンを同時に押すと照準がセンターに復帰します）

このゲームの遊び方

このゲームの目的

あなたはUPKF軍の特殊部隊スタックスの１員となり様々な敵とリアルタイムシューティングで戦い自軍を勝利に導きます。また主人公の祖々父から３代にわたる国家の秘密に迫って下さい。

ゲームの進め方



【階層についてのチャート】

1.戦略画面で出撃先のわく星を選択します。
2.シューティング画面で敵機を撃墜します。
3.戦略画面上で敵機破壊率的や確な出撃先等の条件がそろうとムービーが発生します。（条件が一致しない場合は、再度1.からスタートします。）

＊シューティング画面とオプション画面はスタートボタンで切り替わります。
＊ストーリーを追ってDISC ２へ進む場合メモリーカードが必要です。

ゲームの開始

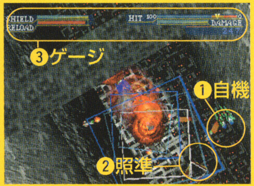


START 新しくゲームを始めます

EXPERT START 上級者モードで新しくゲームを始めます

CONTINUE メモリーカード1からゲームの保存データを読み出し前回の続きからゲームを始めます（セーブはオートセーブで行われます）

シューティング画面



●自機のハーミットを操り敵機を撃墜する画面です

❶自機の「ハーミット」です

❷自弾はこの照準の方向に発射されます。

❸シールドゲージはシールドの残量を表しています。リロードゲージは連射可能な弾数を表しています攻略ゲージのゲージ色の青は**WIN**黄色は**DRAW**赤は**LOSE**条件を表しています。ダメージゲージは連続して受けた被害状況がわかります。このゲージが赤い時は、ダメージの大きな攻撃（体当たり等）を受けているので回避して下さい

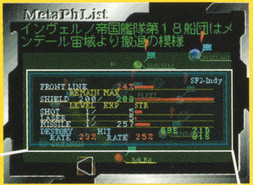
戦略画面



●出撃先の惑星を決定する画面です

戦略状況により、出撃先のガイドが表示されます。カーソルを出撃したい惑星にあわせて、〇ボタンで決定してください。

左下に表示されている**LOGアイコン**は１度見たムービーを見るためのものです。アイコンをクリックすると3シーン分のムービーが再生されます。



❶フロントライン攻略率（100%で敵までフロントラインを押し切った状態です）

❷シールド　現在値/最大値

❸武器性能　レベル/経験値/攻撃力

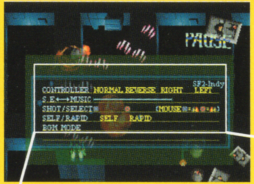
❹DESTROY RATE　撃墜率/HIT RATE 命中率

[パラメーター拡大図]



SLPS 00680~1

オプション画面



● オプション画面では、方向キー⬆⬇ボタンで項目を移動。方向キー⬅➡ボタンで設定を変更できます

[パラメーター拡大図]



❶コントローラの設定	コントローラの持ち方を決定します。ノーマルモードは通常通り、リバースモードは上下が反転、ライトモードは右が上、レフトモードは左が上になります
❷音響の設定	左に行くほど効果音が主体、右に行くほどBGM主体になります
❸ショットボタンの設定	ショットボタンとセレクトボタンを入れ換えることができます
❹連射の設定	連射の設定を、手動と自動から選べます。

SLPS 00680~1

勝利条件について

【フロントライン】

フロントラインはUPKF軍とインベルノ帝国軍の戦略バランスを表した表示であり、ゲームをクリアする条件の1つとなっています。プレーヤーが出撃した時に敵軍に与えたダメージに応じて戦局が動き、フロントラインが前後します。フロントラインを敵本星まで押し切った状態で敵本星へ出撃し、1定量ダメージを与えることにより、自軍の勝利となりエンディングとなります。逆に自国本星までフロントラインが押された場合は、自国本星のみ出撃可能となり防衛戦となります。そこで1定量以上のダメージを敵軍に与えられなかった場合は、無条件にゲームオーバーとなります。

右最上図がゲームクリアの状態です。敵本星のインヴェルノまでフロントラインが侵攻しています。

右最下図がゲームオーバーの状態です。フロントラインが自国のドリフォロスまで侵略されてしまっています。



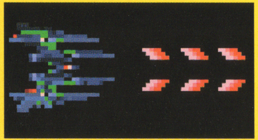
ゲームクリア





ゲームオーバー

武器について

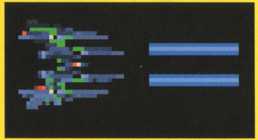


【武器の説明】

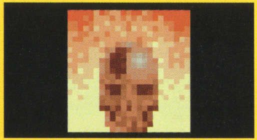
ショット 連射性に優れますが火力は中くらいです。サイト方向に発射されます。



ミサイル 連射性は良くありませんが、ロックオン機能があり自動追尾します。火力は最大です。



レーザー 連射性は良くありませんが、敵を貫通し次々にダメージを与えます。部分的な火力は低いので直撃が効果的です。



GO2HELL 特殊ウェポンです。武器に応じた攻撃で敵をせん滅します。（レーザーとショットは敵弾も破壊できます）

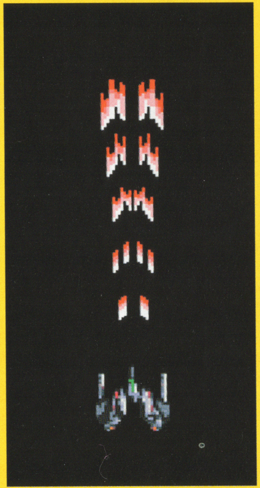
武器・自機の成長について

【武器の成長について】

個々の武器は使用頻度により精度、火力があがり強力になっていきます。成長により以下の要素がアップします。

❶ 連射性がアップ
❷ 1撃の破壊力がアップ
❸ 連射持久力がアップ

※戦略画面のパラメーターに表示されます。

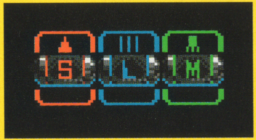


【自機の成長について】

敵を倒すごとに一定の経験値が自機のコンピュータに蓄えられ、防御率がアップします。（シールド値がふえます。戦略画面(P.12)のパラメーター表示❷を参照して下さい）

【パワーアップアイテムについて】

パワーアップアイテムを取るとS(ショット)L(レーザー),M(ミサイル)のマークに応じてそれぞれの武器が一定時間強力になります。(武器は自動的に切り替わります)



レッドフィールド・クロフォード



性別：男
年齢：２１
身長：１７６㎝
風貌：やや細めの体に目立たない服装を好む好青年

性格：控えめな性格だが、判断力と分析力に優れパイロットとしての能力が非常に高い、感情を自分で抑える所があるがマークには開放的。感情をあまりださない分、言葉に含むところがあり、本人には、まったくそんなつもりはないが時に皮肉にも聞こえてしまうことがある。話し方は、ややきつめに感じられる。
趣味：エアバイクが好きで、休日となると自然環境研究ドーム「エメラルド」の湾岸線を走りに出かけることが多い。ツーリング指向が強いがそのテクニックは高度で、マークは国際エアバイクグランプリ「ＧＰ－ＡＩＲ」に出場すれば優勝候補のはずとふんでいる。電子・電気系技術に強く、自分で自機をメンテすることも趣味としているほど。

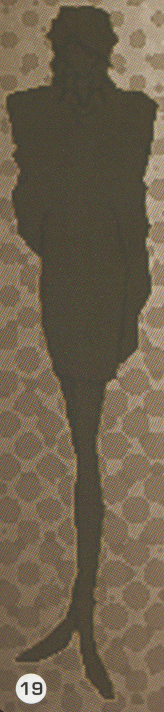
マーク・フォルター



性別：男
年齢：２１
身長：１８１㎝
風貌：しっかりとした体格で、ラフな格好を好む

性格：リードとは対照的にはっきりした性格で、豪快な所があるが頭脳は明晰な方、リードの良き理解者である心やさしい青年。単刀直入な話し方と豪快な会話が特徴で、その裏表のないところから、好印象を受ける。
趣味：ハーブを育てることが好きで、自宅にミニ人工植物環境ハウス「エコログリーンＭＫ２」をもつ程で、リードには「花屋でも始める気か」と冷やかされている。見た目の通り運動神経がよくスポーツが得意である。ＵＰＫＦ軍の中の３ｏｎ３のトップチーム、ブルー・スカイのリーダーで、最近は「空手」に凝っている。

エスト・フォール



性別：女
年齢：２９
身長：１６８cm
風貌：細身の美人、セミロングの栗色の髪が特徴で、時折見せる笑顔は年齢をまったく感じさせない。

性格：クールで大人びた女性士官であり、いわゆるキャリアの人とは一味違った雰囲気を持ち、知的だがいやみのない性格。出撃時の冷静さと大胆さは他に類を見ず、類推・分析に優れ作戦指揮を担当する作戦参謀。
趣味：究極の風呂好きで自宅を改造し、２６．７㎡ものバス空間にしてしまうほど。なかには大きいバス１つとジャクージ２つとサウナ２種類がある。休みの日は低目に設定した温水で半日をリラックスして過ごす。小説好きで長編ストーリーものを２本ほど執筆中。

アルヴァイン・ラング

性別：男
年齢：２８
身長：１８２cm
風貌：スマートな体格（先の対戦で瀕死の重傷を負ったため、体の半分以上がサイボーグ）、スタックスとＵＰＫＦ軍の制服以外を着用しているところを目撃したものは数少ない。
性格：Ｓ－ＳＴＡＣＳの特殊部隊ＳＦ２－Ｉｎｄｙをまとめる彼は、非常に冷静沈着で作戦遂行時の集中力・精神力は他の追従を許さない。非常時には自己犠牲をもいとわない彼のスタンスは部下たちの尊敬や憧れのまとであり信頼も厚い。その落ち着き具合から人と距離を持ってしまいがちだが、一度築いた信頼関係は揺るがないタイプ。
趣味：休日「エメラルド」のカルベリア湖で、つりを楽しむアウトドア指向の彼のもう一つの趣味は、アーチェリーである。持ち前の集中力で、大会ではかなりの成績を残している。唯一の悩みは昔の形式なのか優勝者に送られる「トロフィー」や「賞状」が、山のように増え置き場所がなくなってきたこと。



SLPS 00680~1

STAFF

PRODUCER/ART DIRECTOR	NISHNA HIROAKI
DIRECTOR/PROGRAMMER/SCENARIO	FUKUI MASAHIRO
3DGRAPHICS/MOVIE	MATSUKANE HIROSHI
2DGRAPHICS/SOUND	HONMA AKIHIRO
PROGRAM ASISTANT	HASE JUNJI
TITLE/MANUAL DESIGN	MATAI AYAKO
SYNPHONIC MUSIC COMPOSER	YAMAGUCHI JUN ICHIRO
A.D.M ORCHESTRA	INTERNATIONAL MUSIC SERVICE INC.
ORCHESTRA L SOUND DIRECTER	MORIYA JUN
TOTAL MIXING	NIHSHI HIDEO
MIDI PLAYER	MUTO YUJI/KOBORI HIROSHI /HASEGAWAHIDEO/HIROSEOSAMU /MORIYA JUN
VOICE TALENT	
DJ CLIP/RANG /REINIHE	CHRIS PEPPLER
REID	DUNCAN MACINTIRE
MARK	FUKUNOUE TATSUYA
ETHTE	MARIE COCURAN
TRANSLATE	TODA NATSUKO
CASTING CORDINATE	MOVEMENT CO.,LTD
PRESENTS	A.D.M CO.,LTD

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。